

LABO JEUNES #5

Les jeunes expérimentent avec brio

Créatifs, culturels, sonores, visuels, les 18 ateliers du 5^e labo jeunes ont enthousiasmé près de 800 élèves, collégiens et lycéens, qu'ils les aient animés ou découverts hier, aux Dominicains.

Pour un aperçu des 18 ateliers participatifs du Labo des jeunes #5, qui a réuni près de 800 élèves, collégiens et lycéens aux Dominicains de Guebwiller hier, le plus sûr est de suivre Luigi, Luc et Hector. Les trois pensionnaires de l'internat de réussite, respectivement collégien au Grünewald, lycéen au Deck, et étudiant en BTS ont joué le rôle de « Reporters de A à Z », tout au long de la journée. Ils nous entraînent sur les traces de leurs camarades, entre les ateliers *Cartes postales sonores*, *Conversations volées* et *Escape game*, animés par les lycées du Deck, dans le dédale pittoresque du site médiéval rendu à une vie toute juvénile.

« Les battements du cœur de Guebwiller »

Après une mise en jambes vitaminée dans la nef du complexe, chorégraphiée par l'artiste Vladimir Spoutnik, les reporters s'engouffrent avec une classe de 6^e du collège Grünewald dans le caveau. Les élèves s'installent dans des transats. « Nous allons vous faire découvrir les battements du cœur de Guebwiller », prévient un des élèves de la classe de 2^eA du lycée Deck, qui a réalisé ces *Cartes postales sonores* en partenariat avec le musicien Alexis Paul. « *Bruit de pas, clocher qui sonne, gens qui se discutent, café, bruits de cailloux* », les sons d'une ville commune et inconnue



Les élèves de 2^e en sciences de l'ingénieur, du lycée Deck, ont présenté leurs projets de robotique dans la nef des Dominicains. Photo RG/L'Alsace

se déploient sous les voûtes, dans une pénombre colorée. Mathilde, en 6^e au Grünewald, a reconnu Guebwiller, mais elle a été surprise « *par ce que les personnes disaient. C'est différent de ce que j'entends* ». Anne-Laure Boeglin, la professeure de français qui a accompagné les élèves auteurs des *Cartes postales sonores*, se servira de ce travail pour « *ouvrir une séquence sur la poésie, qui est aussi une autre façon de regarder le monde* ».

Les Conversations volées révèlent des conteurs

Après ce bain de ville, nos reporters empruntent le cloître et

poussent la porte de la chapelle. Sous les vitraux colorés, point de confessions, mais des *Conversations volées* imaginées par les élèves de 2^eG du Deck, qui en dévoilent quelques thèmes : « *Des personnages qui s'éclipent et partent en cachette, qui pillent les caves du château, le prince qui engueule son jardinier* — « *que faites-vous là à lambiner ?* ».

Léa livre quelques informations aux reporters : « *Ce sont des conversations qui se déroulent à différentes époques. Nous avons fait des recherches sur le château du Neuenbourg* [le thème à l'honneur, cette année, pour une manifestation largement insufflée par le Pays d'art et d'histoire de

la région de Guebwiller, N.D.L.R.], que nous avons exploitées pour construire des histoires sonores. »

La découverte est aussi visuelle. Casque audio sur la tête, les participants plongent le regard dans des boîtes de carton où les scènes évoquées se détachent par un jeu de lumière. Trois étapes de réécriture ont été nécessaires, selon la professeure de français, M^{me} Perriol, que ses élèves remercient : « *Nous avons appris à parler clairement* », remarque Lubin. « *J'avais des problèmes à l'oral, ça m'a aidé à progresser* », confie Ahmed. L'enseignante a été surprise : « *J'ai l'habitude de les voir. J'ai entendu leur voix et j'ai découvert des conteuses et des conteurs* ».

Escape game sur les traces de l'histoire à Guebwiller

Le parcours des reporters se poursuit par un *Escape game*. Le principe de ce jeu « *tendance* » consiste à répondre en groupe à une énigme, pour sortir de la pièce dans laquelle le groupe est enfermé. Les 2^eE du Deck ont convoqué le passé de Guebwiller - grandes familles de l'histoire industrielle de la cité, armoiries des Murbach, Révolution française, etc. - pour concocter huit énigmes. « *Elles sont toutes en lien avec le Neuenbourg* », explique Nolwenn, occupée à encadrer des élèves d'une autre classe qui

s'ébrouent bruyamment, d'un objet à l'autre, dans la sacristie. « *Je ne pensais pas que tant de choses avaient eu lieu à Guebwiller* », fait remarquer la lycéenne. « *Et que les traces soient encore autant visibles* », ajoute sa camarade Alix, qui confie : « *Ce groupe galère un peu...* » Parmi les faits d'histoire exploités pour la construction du jeu, une anecdote truculente qui a marié Hector Nolwenn. Elle raconte en souriant : « *les révolutionnaires ont cessé de détruire le Neuenbourg après avoir pillé les caves, parce qu'ils avaient trop bu !* » Les geôlières ne sont pas des monstres, le groupe d'élèves est finalement libéré, même s'il n'a pas démêlé l'écheveau. Mais Alix

est intraitable : elle ne dévoilera ni les réponses intermédiaires, ni le mot de passe final.

De leur côté, Luigi, Luc et Hector poursuivent leur récolte de rushes vidéos et de captations sonores [pour découvrir d'autres ateliers, lire nos encadrés ci-dessous]. Ils retrouveront leurs camarades de l'internat à tête reposée, les semaines à venir, pour monter les prises de sons et d'images. Le résultat de leur projet « *sera diffusé sur l'or, internet squatte les ondes* », la web radio hébergée par le site internet de l'internat », annonce Hector.

Romain GASCON

REGARDER Notre diaporama et nos vidéos sur www.lalsace.fr



La chapelle a accueilli des « conversations volées » imaginées, lues et représentées par des silhouettes mises en lumière. Photo RG/L'Alsace

Intrigantes monstro-plantes

L'origine de ce projet pluridisciplinaire à la fois créatif et technique s'est rapidement inscrite autour de la mutation génétique des plantes, après la visite avec le Pays d'art et d'histoire de la région de Guebwiller du château de la Neuenbourg. Un sujet contemporain et sensible qui interpelle cette jeune génération.

Images animées

En effet, les élèves du lycée Alfred-Kastler avaient pris énormément de photos des végétaux. La proximité du musée Théodore-Deck aidant, il était impensable de ne pas décliner ce projet autour de la poterie. Les élèves ont donc transcrit leur vision de ces mutations possibles sur plusieurs supports pour créer un univers de fiction avec quelque chose de délirant.

Après avoir réalisé des hybrides aussi bien végétaux qu'animaux en céramique, les lycéens ont



Les Monstro-plantes, un projet pluridisciplinaire à la fois créatif et technique du lycée Alfred-Kastler. Photo L'Alsace/Carine Doppler

créé des animations par superpositions de plusieurs images, du graphisme sur ordinateur et contribué à la création de bandes-son.

Jeudi, des peintures ont aussi été présentées et les visiteurs ont pu participer à l'atelier « *cadavre exquis* », jeu qui consiste à com-

poser un dessin par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration précédente. De quoi réaliser là aussi une créature hybride délirante que les visiteurs ont pu découvrir en fin de journée sur des boîtes lumineuses.

CDO

Jeu de plateau sur Guebwiller

Un projet de jeu de société sur la ville de Guebwiller c'est ce qu'a présenté un groupe d'élèves de l'internat de réussite de Guebwiller hier dans le cadre du Labo des jeunes #5. Il s'agira pour les joueurs de remonter dans le temps et d'intervenir sur la construction des bâtiments du Moyen âge à aujourd'hui, aussi bien pour les réparer que pour les reconstruire. En réalisant leur travail de recherche, les élèves ont expliqué avoir beaucoup appris sur l'histoire de Guebwiller, ses bâtiments. Ils ont aussi créé des personnages en lien avec les métiers du secteur, et pour

l'aspect humoristique un personnage de Vladimir Spoutnik qui sera aussi le fil conducteur du jeu. En lien avec le passé industriel textile de Guebwiller, ils ont choisi comme machine temporelle (à remonter le temps), la machine à coudre.

Visiter trois époques

Le plateau sera modulable, toujours autour de l'histoire des bâtiments, et pourra se décliner autour de plusieurs époques : le Moyen âge - mais pour l'instant il leur manque la carte de cette période -, la Renaissance, pendant la guerre,

après la guerre et aujourd'hui. Jeudi, les visiteurs étaient très attentifs aux explications données surtout lorsqu'ils s'agissaient des paradoxes temporels et se disaient impatients de jouer.

Pour le moment, le « *game play* » est encore en cours d'écriture et il faudra encore attendre un peu pour voir ce jeu de plateau se concrétiser et être jouable à tout âge. Car l'ambition de ce projet est d'être accessible au plus grand nombre et d'être disponible aussi bien à l'office de tourisme de Guebwiller qu'aux Dominicains.

CDO